SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 01/2002 (188) Januar/Februar 2002

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	*2*	*Interview Factor6*	*17*
Vorwort	*3*	*Forever 2002*	*19*
Leserbriefe	*4*	*Happy Birthday*	*20*
News in Kürze	*7*	*IDE-Interface*	*21*
Tips + Tricks	*8*	*Sintech-Werbung*	*28*
Hardware-Ecke	*12*		

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC	: Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt Telefon: 0711/775033
Redaktion ASC	: Leszek Chmielewski Daniel, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Telefon: 0043-(0)1/2723463
Druck und Heftung	: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise	: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Internet	: SUC: http://www.sintech-shop.de, e-mail: sintech@online.de ASC: http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: lcd@chello.at

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 €	16,00 €
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 €	8,00 €
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 €	12,00 €
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 €	18,00 €
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 €	8,00 €
6) Kombipaket SUC-Session u. SCENE+ Disk	5,00 €	26,00 €
7) Kombipaket SUC-Session u. SCENE + Tape	5,50 €	28,00 €

Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.
Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711/775033.

Vorwort

Hallo Spectrum-Freunde,
das neue Jahr 2002 bringt uns viele erfreuliche Neuigkeiten. In Portugal ist ein neues Retro-Magazin herausgebracht worden und auch in England ist wieder ein Spectrum-Magazin erschienen. Zudem war das letzte Jahr, was die Software angeht, ein sehr ansehnliches Jahr und den Vorankündigungen zufolge geht es dieses Jahr genauso weiter. Eine der besten Nachrichten kommt aber von uns selber, eurem Spectrum-Club. Wir haben nach langem Suchen endlich ein Team zusammen, das die SUC-SESSION übersetzen wird. Es wird also neben der Deutschen auch eine Englische Ausgabe geben, wobei jeder Leser in seiner bevorzugten Sprache sein Magazin bekommt und auch Artikel schreiben kann. Deutsche Artikel werden von uns ins Englische übersetzt und Englische Artikel ins Deutsche. Die Verteilung der Magazine wird vorerst hier zentral in Filderstadt geschehen, Änderungen sind auch hier nicht ausgeschlossen. Ich freue mich, dass ich für diese Aufgabe Ian Spencer gewinnen konnte, ein aus der SAM-Szene sehr bekannter User auch bei uns in Deutschland. Ihm zur Seite wird mit Natalie Mayer eine weitere Userin stehen, die genau wie er auch einige Jahre schon in Deutschland gelebt hat und daher sich leichter tut als jemand, der nur Schul-Deutsch spricht. Wir wünschen dem Team viel Erfolg auf das wir viele neue Leser gewinnen können.

Auch unser neues Konzept mit Vertrieb über das Internet wird sicherlich international auf Beachtung stossen, ist es doch jetzt jedem möglich für wenig Geld mal eine Probeausgabe aus dem Internet zu laden. Speziell für die SCENE+ versprechen wir uns hier auch einen grösseren Leserkreis, da es ja nicht allzu viele Diskettenmagazine gibt.
Leider haben sich noch nicht alle Leser beim Club gemeldet und die Form ihres zukünftigen Abos mitgeteilt. Wir gehen normal von dem Kombi-Paket wie bisher aus, aber eine kurze Meldung wäre sicherlich nicht schlecht um hier Sicherheit zu schaffen.
Wie ihr im vorliegenden Heft sehen könnt, hat die Aufteilung der Magazine auch direkte Folgen. Z.B. fehlt das Inhaltsverzeichnis der SCENE+ völlig in diesem Heft, da ja nicht zwangsläufig jeder Leser auch ein Abo auf die SCENE+ hat. Es liegt an euch, ob ihr mit dem Inhaltsverzeichnis auf der SCENE+ zufrieden seid, oder ob Leszek etwas auführlicheres, z.B. ein Beiblatt machen soll. Wir nehmen Vorschläge immer gern auf, nur melden müsst ihr euch.

Ansonsten haben wir (und ihr hoffentlich auch) die Euro-Umstellung gut überstanden. Wer seinen Beitrag noch im alten Jahr bezahlt hat, muss nichts nachzahlen, das Abo geht ganz normal weiter und wenn es verlängert wird, dann bitte mit den neuen Euro-Preisen und bitte auch einen Hinweis auf die Überweisung schreiben, welches Abonoment ihr wählt.
Noch ein Wort zu unserer Postkartenaktion: Es sind noch nicht allzu viele Postkarten eingetroffen und von diesen ist meist nur das wenigste ausgefüllt. Vor allem bei der Wahl des besten Programmes 2001 tun sich alle schwer. Meine Bitte ist, doch dieses Projekt zu unterstützen. Das ganze Jahr haben wir immer wieder auf diese Wahl aufmerksam gemacht und jetzt höre ich, dass viele einfach nicht wissen, was sie wählen sollen. Man stelle sich vor, die ganzen Programmierer würden sagen, sie wüssten nicht was sie programmieren sollen. Dann würden wir keine Software mehr bekommen und müssten die SCENE+ einstellen. Ohne Magazin und ohne Software wäre der Spectrum dann bald ganz tot. Totgesagt sind wir für manche schon seit über 10 Jahren. Es liegt an euch, das Gegenteil zu beweisen und etwas Interesse für die Arbeit der Programmierer zu zeigen. Es ist noch nicht zu spät, meldet euch egal ob mit Postkarte, per Telefon, Fax oder e-mail.

Nennt uns die 3 Programme die 2001 auf der SCENE+ veröffentlicht wurden und euch am meisten begeisterten. Die Programmierer freuen sich über jedes Feedback.

In diesem Sinne auch viel Spaß mit dieser Ausgabe und auch wir freuen uns auf euer Feedback

Thomas

Leserbriefe

Ich bin froh, auch diesen Monat wieder etwas Resonanz auf die letzte Ausgabe zu haben. Den Anfang macht Christoph Odenthal mit einigen Fragen und Anmerkungen:

Hi Thomas,
ich bleibe bei Suc-Heft + Disk (weil ich einfach etwas greif- und sammelbares in der Hand haben will), finde die Trennung bzw. die neuen Wahlmöglichkeiten aber nicht schlecht. Ich könnte mir vorstellen, daß sich jetzt leichter neue Mitglieder finden lassen, weil sich jeder sein Abo nach seinen Vorstellungen und Wünschen zusammenstellen kann. Nur der Versand ist vielleicht so jetzt etwas komplizierter geworden ? Wollt Ihr immer noch beides (Heft + Disk) über Österreich verschicken, oder habt Ihr das auch getrennt ? In diesem Fall wärt Ihr auch nicht mehr so sehr vom Zeitplan her aneinander gebunden, nur kostet es dann auch mehr Porto, oder nicht ?
Noch was zu einem Leserbrief im letzten Heft - da ging es darum, daß u.a. der Tornado-Assembler häufig abstürzt, wenn dieses Interface für PC-Tastaturen (Proface ?) verwendet wird. Ich habe ohne dieses Interface ähnliches beim Tornado erlebt, vielleicht hängt das ja miteinander zusammen ? Wenn mein Speccy mal eine längere Zeit an ist, stürzt mir der Tornado auch häufig ab - und zwar im Editor, wenn ich neue Zeilen einfüge. Statt einer neuen Zeile erscheint dann eine Kopie der aktuellen Zeile - aber nur auf dem Bildschirm ! Wenn ich eine Seite vor und wieder zurückblättere, ist die Kopie weg. Statt der neuen Zeile ist dann aber plötzlich weiter unten eine andere Zeile in zwei aufgespalten. Wenn das passiert und ich weiterarbeite, oder einen Reset mache und den Tornado nochmal lade, stürzt er mir bald ganz ab. Das beste ist dann, den Computer erst mal auszumachen, bis er abgekühlt ist. Vielleicht ist der Editor im Tornado ja besonders anfällig für Temperaturprobleme, denn das Basic läuft in diesem Zustand noch normal. Komisch, das.

Hallo Christoph, Du hast völlig recht, die neue Wahlmöglichkeit macht es Usern einfacher, sich für eins unserer Magazine zu entscheiden. Vor allem im Ausland kann dadurch die SCENE+ besser auch an Leute angeboten werden, die des deutschen nicht mächtig sind. Aber auch hierzulande gibt es sicherlich User die sich nicht für die Software interessieren und lieber nur ein Magazin hätten. Internetfreaks können jetzt downloaden was sie möchten, auch das ist ein Vorteil. Da es sich um zwei völlig unabhängige Magazine handelt, kann ich die SUC-SESSION auf jeden Fall fertig machen ohne auf LCD warten zu müssen, der Versand an die (meisten) User, die beide Magazine zusammen haben wollen ist aber immer noch darauf angewiesen, das die SCENE+ rechtzeitig fertig wird. Dieser Versand wird um Kosten zu sparen auch weiterhin zusammen und über Österreich laufen, wogegen das Einzelversenden der Hefte von Deutschland aus günstiger ist, also auch von hier aus laufen wird.

Zu Tornado kann ich nichts sagen, da ich mit diesem Programm keine Erfahrungen habe, aber ich weiss das bei meiner Mutter (Spectrum mit internen Proface) auch Wordmaster leicht abstürzt, welches ohne Proface einwandfrei läuft. Zumindest dieses Programm ist (als einziges mir bekanntes) nicht Proface-kompatibel.

Rupert Hoffmann meldete sich per e-mail:
Hallo, liebe Spectrum-User, heute datiere ich den 24.01.2002 und gestern erhielt ich die Ausgabe188. Dadurch war mir es erst heute möglich per Internet-Banking die Überweisung vorzunehmen. An mir liegt diese Verspätung nicht. Nach wie vor nehme ich das Kombipaket Suc-Session + Scene-Disk (Opus).
Ja, die versprochene Schach-Ecke kommt und kommt von mir nicht. Ich habe ja schon mehrmals dies versprochen, aber das leidige Problem ist, dass nach wie vor 4 128er-Platinen und ein128+2 B zum Umbau immer noch nicht zurückbekommen habe. Ich glaube, dass ich mich damit abfinden muss. Denn soweit ich informiert bin, hat Jean Austermühle einen ganz schlimmen Verkehrsunfall gehabt. Von hier aus meine Genesungswünsche.
Nun, ich habe zwar eine Idee, aber habe hierzu noch einige technische Probleme. Zu Weihnachten 2000 hat der SPC, sprich Wolfgang Haller, eine Weihnachts-CD-ROM der Superlative herausgebracht, die Spectrum-Emulatoren und SAM-Emulatoren und viele Software dazu. Da ich ja gerne die Schachecke in Angriff nehmen würde, gibt es die Möglichkeit, dass ich meine Opus-Disk (720KB) in das Laufwerk meines PC's reinschieben kann und auf meine Emulatorengeben kann???? Geht wahrscheinlich nicht, oder ??? Oder kann man ein normales Kassettenlaufwerk anschließen??? Wenn doch, dann könnte ich den Spectrum-Emulator gegen einen Spectrum+2 (Umbau von P.C.R.), der neben meinen PC liebevoll steht, gegeneinander Schach spielen.
Ansonsten muss ich mal schauen, wie ich evtl. auf andere Weise die Schachfreunde zufrieden stellen könnte. Erbitte hierzu Vorschläge!!!!!!!!!
Ich stelle schon wieder fest, der Spectrum kann auch das, was ein PC kann. Der Specci ist vielleicht nur etwas langsamer, ist aber einfacher zu programmieren, d. h. Spectrum forever!!
Rupert-Hoffmann@t-online.de

Hallo Rupert. Die Verspätung der Dezember-Ausgabe ist sicherlich nicht Deine Schuld sondern eine Verkettung von Umständen durch das ganze letzte Jahr hindurch, die letzlich darin endeten, das wir uns immer weiter verspäteten und das alte Jahr erst im Januar des neuen Jahres zum Abschluss brachten. Ich habe ja die Mitglieder dazu aufgefordert, erst nach Bekanntgabe der neuen Preise die Beiträge zu überweisen, insofern kann ich mich ja kaum beschweren und will es auch gar nicht tun.
Was Deine Platinen angeht, so ist ja das Problem nicht erst seit Jean´s Unfall, sondern schon seit Jahren aufgetreten. Wir haben von Clubseite versucht einzugreifen, aber auch uns antwortet Jean nicht, dabei haben wir ihm angeboten, die Rückverteilung der Teile zu übernehmen. Wir können weiter leider nicht helfen, aber über SINTECH natürlich jede Menge Geräte nach wie vor anbieten. Ein Spectrum +2 kostet derzeit nur noch 70 Euro (Tiefstpreis seit Jahren) und liegt damit wahrscheinlich auch nicht höher, als es Jeans Reparaturpreise waren.
Im Hinblick auf das Emulieren von Spectrum und Opus für die Schachecke verweise ich auf den Artikel „PC Programme im Dienst von Spectrum, Teil 2" in Ausgabe Nr. 5/ 2001. Dort wird der Real Spectrum Emulator beschrieben, der fast alles emulieren kann was es für den Spectrum gibt, einschliesslich Opus. Es wäre da also sicherlich eine Möglichkeit, einen Emulator gegen einen richtigen Spectrum antreten zu lassen,

wobei man auch andere Computer auf dem PC emulieren kann und so diese gegen den Spectrum antreten können. Ich habe selbst keine Erfahrungen mit dem Real Spectrum Emulator, aber die anderen Leser haben ja jetzt Deine E-mail-Adresse und können vielleicht helfend eingreifen.

Auch Florian Stadler meldete sich im Januar:
Hi Thomas! Ich dachte mir, jetzt muß ich Dir mal wieder schreiben. Die Gründe sind vielzählig:
Erstens, weil ich letzten Sonntag mit Thomas Höger beim LCD war und wir uns dort bei ihm den Sprinter vorführen ließen. Ein cooles Gerät, und wenn ich nicht mit eigenen Augen gesehen hätte, in welcher Geschwindigkeit das DOOM-Demo abläuft, würde ich es nicht glauben. Wenn ich da an die vielen langsamen und meist gröber aufgelösten Amiga 3D-Spiele denke, muß ich mich fast für meinen zweitliebsten Computer schämen...
Zweitens, weil ich an dieser Stelle leider keine Fortschritte bezüglich Shoot em Up und Emulator-Artikel vermelden kann, jedoch aus einem halbwegs akzeptablen Grund: Ich habe an meinem Basic Demo am 48k-Spectrum weitergemacht. Es ist zwar nicht allzu spektakulär, aber ich denke, daß es bald fertig sein wird
und ich es in meiner Freude (und Stolz) für das beste in Basic geschriebene Demo halten werde.
Drittes, die neue SUC-Session: Ich freue mich immer wieder, wenn ich sehe, daß Du auch Mails von mir abdruckst, ich stelle mir dann immer vor, daß meine Worte von einem Millionenpublikum gelesen werden. Und auch wenn ich weiß, daß es nicht mal 100 sind, bin ich irgendwie stolz drauf!!
Viertens, die nächste Forever: LCD, Thomas Höger und ich werden sicher wieder dabei sein, vielleicht treffen wir uns ja dann dort. Bis bald!!
Florian

Hallo Florian,
ich weiss auch nicht, wie Du es immer wieder schaffst, dass aus der Auswahl von tausenden von Briefen die uns erreichen, immer gerade Deiner abgedruckt wird. Gratuliere. Über den Sprinter berichten wir ja auch in dieser Ausgabe. Was die Forever angeht...diesmal muss es auch bei mir klappen! Ich hoffe viele Gesichter dort zu sehen.

Von neuen Mitgliedern hört man immer gern:
Hallo Thomas, ich habe mich durchgerungen und komme Deinem Werben nach einem Clubbeitritt
nach. Durchgerungen deshalb, weil ein interessantes Magazin von den aktiven Beiträgen der Mitglieder lebt und hier würde ich mich in der Pflicht sehen. Das Problem ist mir noch gut aus meiner Zeit in Rolf Knorre's Spectrum Club Wuppertal bekannt. Verschärft wird die Situation m. E., wenn überwiegend
Sammler im Club sind. Die gab es damals noch nicht, und dennoch mangelte es am Ende an (guten) Beiträgen. Viele Grüsse
Martin Weltzer

Hallo Martin, jedenfalls freue ich mich Dich hier als Leser begrüssen zu dürfen. Letztlich verlangen wir gar nicht so viel Mitarbeit, zumindest aber ein bisschen. So

ein Leserbrief pro Jahr und das Zurücksenden unserer Umfragekarte sollte das Mindeste sein, alles was darüber hinausgeht ist aber natürlich auch willkommen. Unser Club ist ja aus dem Knorre-Club hervorgegangen, genauer gesagt habe ich ihm den Club abgekauft um zu retten was zu retten ist. Ich glaube nicht, dass der Club sonst heute noch existieren würde. Der Unterschied zwischen dem was Rolf Knorre gemacht hat und dem was ich und auch andere machen ist, dass ich als Herausgeber nicht nur fertige Artikel kopiere, sondern selber mich aktiv an der Gestaltung und am Inhalt des Magazines beteilige. Klar, ist das viel Aufwand, aber ich glaube man seine Zeit auch mit schlimmeren verbringen. Jedenfalls hoffe ich, Du findest in diesem und auch den folgenden Heften viele gute Beiträge und Anregungen, und wenn Dir mal was nicht passt, dann schreib es mir einfach.

News in Kürze

Eine spanische Programmiergruppe arbeitet an der Umsetzung des Nintendo-Hits Castlevania. Einige Screenshots der frühen Version erreichten uns bereits:

Nintendo

Spectrum

Das Programm wird wohl nur für den Spectrum +3 umgesetzt. Es mag 128k Adaptionen geben, wohl aber kaum eine Version für 48k.

Spectrum und SAM Tage in Holland
Hier schonmal die mir bekannten Bunnik-Termine:
9. Februar, 8. Juni und 21. September.
Zum vormerken:
Die 2-ten internationalen Sinclair- und Sam-Tage finden am 27. und 28. April in Urmond wieder in Urmond statt. Weitere Infos folgen, sobald wir sie haben.

YLS
Die letzte TMG-Demo sollte eigentlich YLS = Yes Less Stupity heissen, die Antwort auf No More Intelligence. Leider brachen die Kontakte dieser einst grossen deutschen Coder Gruppe zusammen und die Mitglieder verteilten sich in ganz Deutschland, lediglich Xterminator brachte uns nicht zuletzt auch noch MEGALOMANIA und die berühmten PENG 2 und PENG 3 Demos. Nun ist im Internet wieder was von Talisman zu finden (damals schon ein Lamer) der versucht seinen Coder-Partner VISION zu finden. Der richtige Name von VISION ist Michael Meyer. Falls also irgendwo in Deutschland ein einscheinbarer Typ mit Vorliebe für englische Computer aufgetaucht ist, der diesen Namen trägt (gibt's ja nicht oft) dann gebt mal Meldung auf der TMG – Website www.themadguys.de

Tips & Tricks

Adventurelösung "Questprobe 3"

Hallo liebe Adventurefreunde!!
Unser heutiges Adventure ist in seiner Spielanlage etwas anders als die, die wir bisher betrachtet haben. Es handelt sich um das Programm „Questprobe 3" und damit eng verbunden ist der Name Scott Adams. Adventurefreunde wissen, daß dieser Scott Adams eine ganze Reihe von relativ kniffligen Programmen geschrieben hat, wobei unserer Meinung nach unser heutiges noch zu den leicht lösbaren zählt, aber das kann ja jeder für sich selbst entscheiden. Die Hintergrundstory basiert auf der Komikreihe „The Fantastic Four" und der Spieler übernimmt In diesem Adventure gleich die Rollen von zwei Marvel-Superhelden, einerseits „Torch" und andererseits „Thing". Damit ist also schon ausgesagt, daß wir zu den Guten im Lande zählen. Wer die Komikreihe nicht kennt hat aber keinen Nachteil zu befürchten. Unsere Aufgabe ist es, Alicia Masters wieder zu finden, die sich in den Fängen des Dr. Doam befindet. Damit ist aber auch schon alles gesagt, worum es in diesem Programm geht und wir können uns frisch ans Werk machen. Zuvor sollten wir aber vielleicht noch einen Blick auf die Locations werfen, die wir auf unserem Weg betreten werden. Es sind die Im folgenden abgedruckten 31 Locations:

01) In a small office
02) In a valley surrounded by hills / tarpit, shack
03) In an old shack / candle
04) In a tarpit
05) In a cavern under a tarpit
06) In a cavern A
07) In a cavern B
08) In a cavern C / bio-gem, natter energy egg
09) In a cavern D / wall of fire
10) In a cavern E / hole in the ceiling, 50 tiny holes in the wall
11) In the air high above the valley / dense smoke cloud, Doom-s castle, hills, tarpit
12) In the hills around the valley / cave
13) In a cave / larg,e boulder
14) In a 8" raund ventilation shaft A
15) In a 8" round ventilation shaft B
16) In a long tunnel A / blo-gem, natter, energy egg, burning gas jet
17) In a long tunnel B / flickering gas jet
18) In a long tunnel C
19) In a long tunnel D
20) In a maintenance area / hole in the floor, locked door, lever in the floor
21) In a 8" round ventilation shaft C
22) In a 8" round ventilation shaft D
23) In a field / Dr. Doon's castle
24) On a road
25) In a fairground outside Latveria / circus tent
26) Inside the tent / cannon
27) Inside the circus cannon

28) In the village of Latveria / houses & shops
29) In a shop / gunpowder
30) At the castle entrance
31) In a great roon / ruby of domination, Alicia Masters,
Statue of Xandu

Das waren also jetzt die Locations, die ihr grafisch auf dem beigefügten Plan ersehen könnt. Bekanntlicherweise übernimmt der Spieler bei diesem Adventure die Rolle von zwei verschiedenen Gestalten und so ist es mitunter nicht ganz einfach, den Lösungsweg zu folgen. Von seinem Umfang her ist der Plan ja nicht sehr anspruchsvoll, doch benötigen unterschiedliche Charaktere für die gleichen Handlungen oft unterschiedlich viele Schritte. Das kann also schon zu Verwirrungen fuhren. Auch war es für uns dehalb nicht ganz einfach einen allgemein gültigen Plan abzuliefern, aber wir denken ihr könnt mit dem Plan leben und wenn ihr den Lösungshinweisen folgt, dann sollte das Programm keine Probleme bereiten. Also packen wirs an. Wir starten in Gestalt des Torch Im Büro des Chefermittlers:

Talk to examiner (Er erzählt uns, daß wir in diesem Test eine gewisse Alicia Masters aus den Krallen eines Dr. Doom befreien messen. Wir sind angewiesen, die Kräfte von zwei Marvel Superhelden zu koordinieren. Um die Gestalten zu wechseln, ist „switch" einzugeben), enter shack, get candle, S, fly, enter tarpit (Wir treffen Thing), switch, take candle from Torch, switch, leave pit, flame off, switch.

Wir sind Thing:
Hold breath, wait 15 (Es ist vollkommen dunkel, aber keine Angst), wait 10, feel around (Wir entdecken Maschinen), smash machinery, W, N, N (Im Osten können wir ein Glbhen erkennen), E (Wir sehen jetzt unsere Umgebung wieder ganz deutlich und sind mit einer Feuerwand konfrontiert), light candle, examine fire (Auf der anderen Seite befinden sich einige Gegenstände: Bio-Gen und Natter Energy Egg), die wir aber nicht brauchen und deshalb soll uns das auch nicht weiter interessieren), W, S, S, E (Wir sollten jetzt eigentlich eine Höhle sehen, in der Teer heruntertröpfelt), S, switch.

Wir sind wieder Torch:
Throw high flame at tarpit (Damit entzünden wir den Teer und bewirken die Schaffung einer Rauchwand, die uns davor schätzt, während des Fliegens abgeschossen zu werden - ganz schön hinterlistig), fly hills, fly hills, flame off, enter cave, examine boulder (Der Felsbracken verdeckt einen Schacht), shoot high flame at boulder, flame off, get pebble (Das sind die Rtckstände des zerstörten Felsbrockens), drop pebble down shaf t, N, switch.

Und hier ist wieder Thing:
look (Wir sehen die Kieselsteine an Boden des Schachts), get pebble, throw pebble hard up shaft (Dreck rieselt herunter und ein virtueller Wirbelsturm bläßt in den Schacht), switch.

Torch erscheint wieder auf der Bildfläche:
Examine watch (Wir erhalten aktuelle Angaben zum Spielverlauf), wait 50 (Das dauert etwas. Keine Angst, das Programm ist nicht abgestürzt. Es läuft Ja auf dem Spectrum und nicht auf einem PC), examine watch, enter cave, enter shaft (Und runter gehts), D, D

(Wir Ignorieren die angezeigte Meldung), flame on nova, look, N, W, N, N, E, examine watch, absorb flame, absorb flame, absorb flame, absorb flame (Um wieder auf 100% Engergie zu kommen), examine watch, enter fire, E, E, E, feel around (Wir entdecken ein Loch), enter hole, flame on low (So ist es schon besser. Wir können jetzt einen Hebel sehen.), examine lever ,(Links steht „low" und rechts steht „high"), push lever left (Damit vermindern wir die Windgeschwindigkeit im Schacht), flame off, enter hole, W, W, W, examine watch, enter fire, W, S, S, E, S, get candle (Von Thing), extinguish candle, get Thing, flaue on high, enter hole, fly up shaft, fly up, fly up, fly up, flame off, N, wait 50 (Um wieder 100% Energie zu tanken), fly valley, fly castle, flame off, dig (Der lila farbige Wurm ist ein Red Herring - Vergessen wir ihn), S, S, drop thing, switch.

Der nächste Auftritt von Thing ist fällig:
Close eyes, enter tent, get cannon, leave tent, open eyes, N, N, drop cannon, enter cannon, switch.

Und schon Ist Torch wieder dran:
Enter latveria, enter shop, get gunpowder, E, E, N, N, load cannon, ain cannon at Blab, fire cannon at Blob (Die Lunte brennt), shoot high flame at Blob (Das bringt Blob dazu In eine Nische zu treten und Thing kann vorbei), flame off, switch.

Thing Im Einsatz:
Der gute alte Thing war in der Zwischenzeit auch nicht untätig. Er hat sich in den Schloßeingang geschossen. Switch

Torch hat seinen letzten Auftritt:
Save game (Kann nicht schaden, denn man weiß nie, was noch alles passiert), fly hills, fly hills, flaue off, examine watch, wait 15, wait 10, enter cave, enter shaft, D, D, flame on nova, fly down shaft, light candle, N, W, N, N, E, absorb flame, enter fire, E, throw high flame down tunnel, switch.

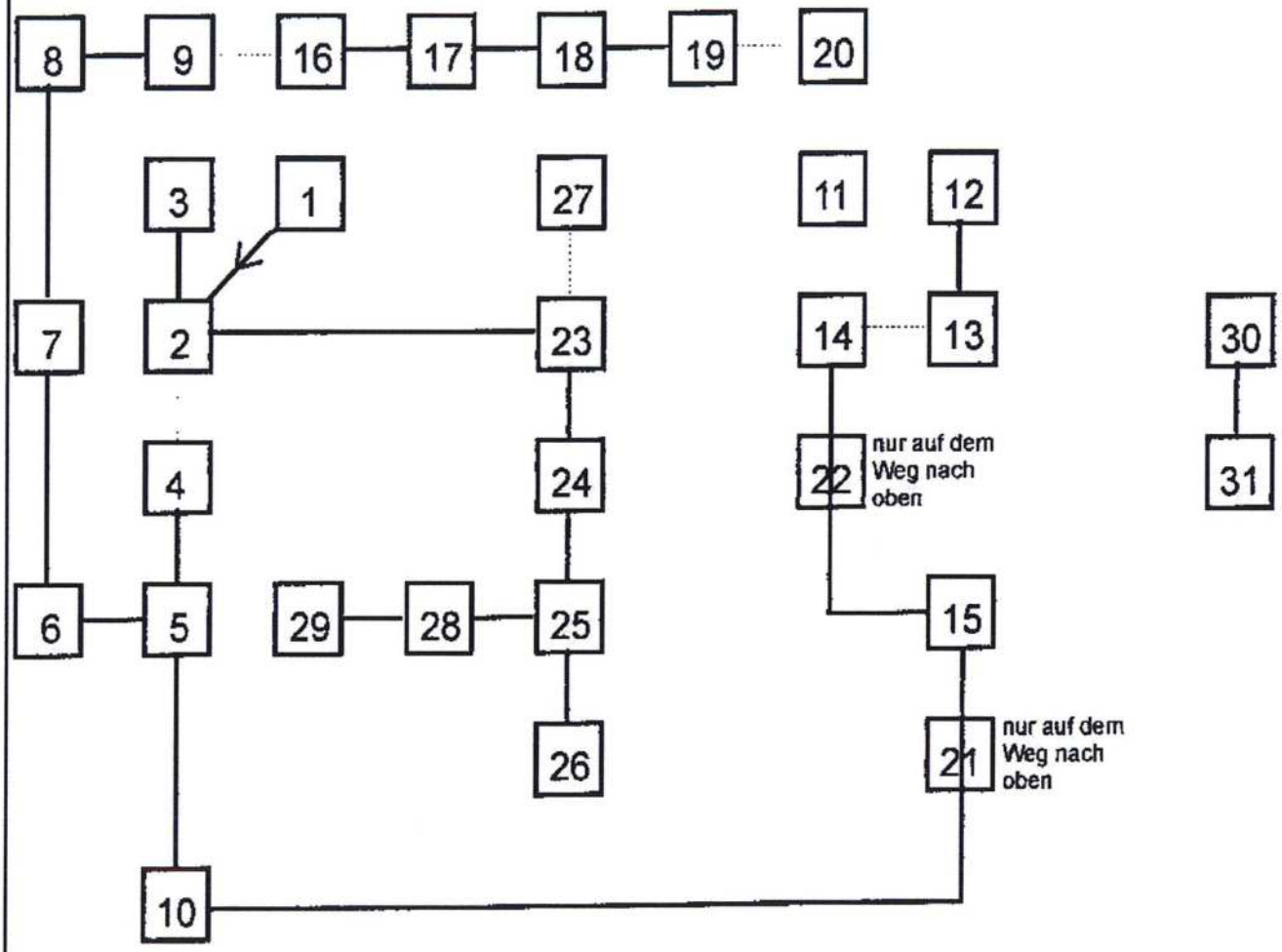
Und hier ist nochmal Thing:
Mit einer riesigen Explosion entzündet sich das Gas und der Tunnel stürzt ein. Das verursacht im Schloß darüber ein kleineres Erdbeben. S (Xandu ist von einer umgefallenen Statue bewußtlos geschlagen worden - damit hat Thing nun freie Hand), get Alicia Masters - wir kommen zurück zum Chefermittler und das Adventure ist gelöst. The final message appears.....

„The Chief examiner says: Congratulations"

Ja, liebe Adventurefreaks, das war wieder einmal der erfreuliche Abschluß eines Programmes. Schauen wir mal was die Zukunft bringen wird. One never knows..... Bis die Tage!

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Questprobe 3



Double 'H'
mapped by
Software

Hardware-Ecke

Monitorkabel für Spectrum 128 und +2

Die ultimative Lösung von Paul Farrow

Gefunden im Internet unter: http://www.fruitcake.plus.com/Sinclair/Spectrum128/SCARTCable/Spectrum128SCARTCable.htm

Übersetzt von Thomas Eberle

Der Spectrum 128 verbessert die Wiedergabebildqualität des Vorgängers dadurch, dass er eine extra Buchse für die Ausgabe als Composite Video und RGB-Signals hat. Der Composite Video Anschluss misst 1,2 V pk-pk mit 75 ohm und ist direkt anschliessbar an TV-Geräte oder Monitore mit einem Video Anschluss oder an den Video-Anschluss der Scart-Buchse. Die RGB-Signale des Spectrum 128 sind TTL Signale, diese sind entweder mit 0V für keine Farbe oder 5V für das einschalten der entsprechenden Farbe. Als Resultat davon, können die Farbabstufungen des Spectrums (Bright on/off) so nicht dargestellt werden. Deshalb bietet der RGB – Port des Spectrums noch ein weiteres Signal das angibt, ob das angezeigte Signal hell oder normal dargestellt werden soll.

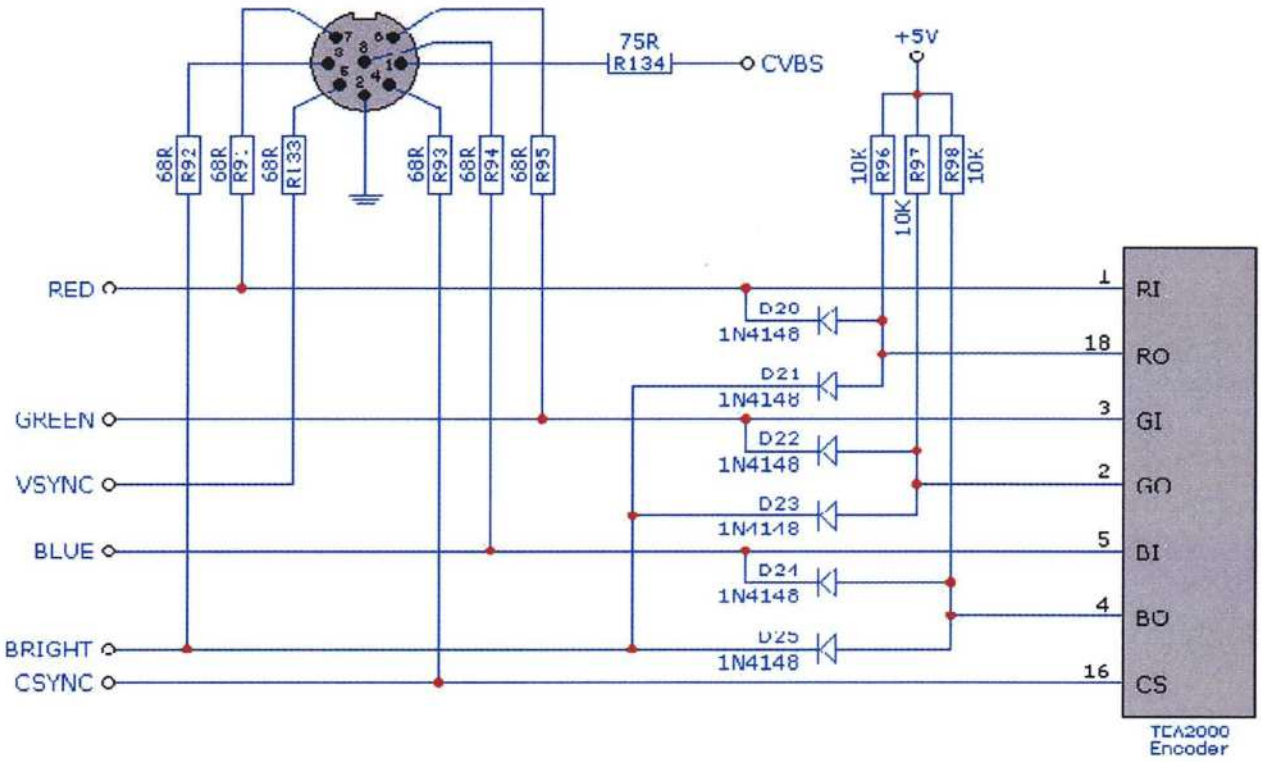
Das Trennen des BRIGHT-Signals von Rot, Grün und Blau-Leitungen (RGB) erlaubt es dem Spectrum 128 an einem Monitor betrieben zu werden, der mit TTL-Eingang arbeitet, man verliert aber die zwei Helligkeitsstufen.

Wie auch immer, um den Spectrum 128 an einen Fernseher/Monitor mit SCART-Anschluss anzuschliessen, muss ein zusätzlicher Schaltkreis gebaut werden der die Signale umsetzt. Eine erweiterte Schaltung kann das BRIGHT-Signal auf die Farben verteilen, um die zwei Helligkeitsstufen jeder Farbe darzustellen. Glücklicherweise ist diese Schaltung sehr simpel und dieser Artikel beschreibt, wie man ein entsprechendes Kabel selber bauen kann.

Ich möchte darauf hinweisen, das erhältliche Kabel für den Spectrum +2A oder +3 nicht verwendbar sind für den Spectrum 128 oder +2. Als Amstrad den +2A und +3 herausbrachte, behielten sie zwar die selbe Buchsen bei, aber änderten die Signalbelegung der einzelnen Pins. Die +2A/+3 Buchse gibt nun ein RGB Signal aus, das direkt an eine SCART-Buchse angeschlossen werden kann. Das BRIGHT-Signal ist hier nicht länger verfügbar extra verfügbar, sondern direkt an die einzelnen Farb-Signale angeschlossen. Das Composite Video Signal das der Spectrum 128 noch hat, ist beim Spectrum +2A/+3 nicht verfügbar.

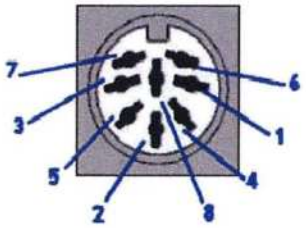
Video Schaltbild

Der Spectrum 128 benutzt einen TEA2000 Encoder Video Chip der die TTL Signale Rot, Grün und Blau ausgibt. Diese Signale werden über 68 ohm Widerstände an die Ausgangsbuchse geführt. Genau zeigt es unser Diagramm:

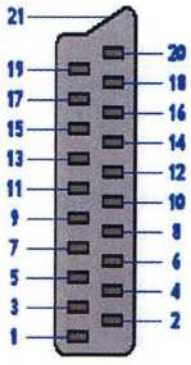


Der Monitor (RGB-) Anschluss des Spectrum 128 ist eine weibliche 8 pin DIN Buchse (Typ 45326) mit folgenden Signalen:

Pin	Signal	Level
1	Composite Video	75 ohm, 1.2V pk-pk
2	0 Volts DC	0V
3	Bright Output	TTL
4	Composite Sync	TTL
5	Vertical Sync	TTL
6	Green	TTL
7	Red	TTL
8	Blue	TTL



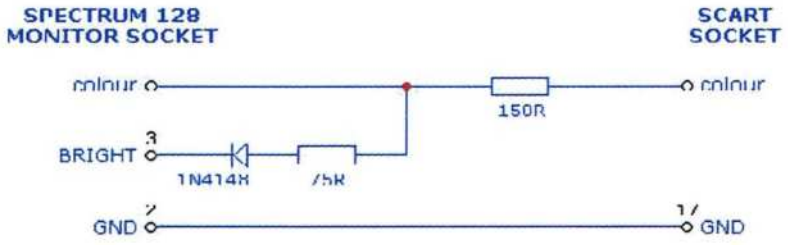
Der SCART-Stecker (auch bekannt als Peritel oder Euro Connector) sieht wie folgt aus:



Die verfügbaren Pin-Signale einer SCART-Buchse sind unten beschrieben. Leider unterstützen manche Fernseher nicht alle diese Signale:

Pin	Signal	Level
1	Audio Ausgang Rechts	0.5V RMS, <1K Ausgangswiderstand
2	Audio Eingang Rechts	0.5V RMS, >10K Eingangswiderstand
3	Audio Ausgang Links	0.5V RMS, <1K Ausgangswiderstadt
4	Audio Masse	0 Volt
5	Blau Masse	0 Volt
6	Audio Eingang Links	0.5V RMS, >10K Eingangswiderstand
7	Blau	0.7V pk-pk +/- 2dB, 75 ohm Eingangs- und Ausgangswiderstand
8	Schaltspannung	0 - 2V = TV (Grundeinstellung). 5 - 8V = TV wide screen. 9.5 - 12V = AV Modus
9	Grün Masse	0 Volt
10	Datenleitung 2	Serieller Kommunikationsport
11	Grün	0.7V pk-pk +/- 2dB, 75 ohm Eingangs- und Ausgangswiderstand
12	Datenleitung 1	Serieller Kommunikationsport
13	Rot Masse	0 Volt
14	Datenleitung Masse	0 Volt
15	Rot	0.7V pk-pk +/- 2dB, 75 ohm Eingangs- und Ausgangswiderstand
16	Austastsignal	75 ohm Eingangs- und Ausgangswiderstand 0V - 0.4V: TV wird über das Composite Video Signal auf Pin 19 angesprochen (Grundeinstellung) 1V - 3V: TV wird über Rot, Grün, Blau angesprochen und das Composite Sync Signal liegt auf Pin 19.
17	Video Masse	0 Volt
18	Austastsignal Masse	0 Volt
19	Video Ausgang	1V pk-pk inckl. Sync, +/- 2dB, 75 ohm Ausgangswiderstand
20	Video Eingang	1V pk-pk inkl. Sync, +/- 2dB, 75 ohm Eingangswiderstand
21	Steckerschirmung	0 Volt

Die Schaltung die den Spectrum 128 an eine SCART-Buchse anschliesst, besteht nur aus Widerständen und Dioden. Das folgende Diagramm wird für jedes der Farbsignale gebraucht:



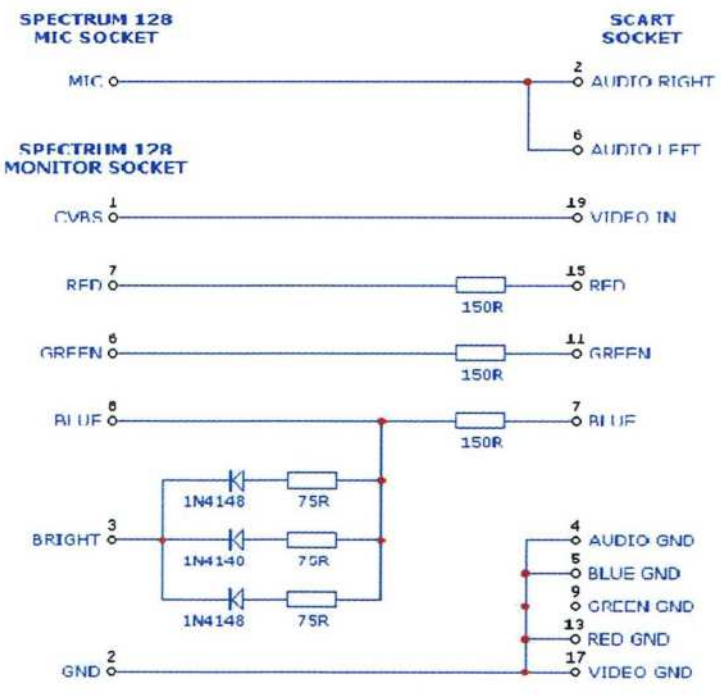
Der 150 ohm Widerstand reduziert die Spannung des Farbsignals auf ein Grad der für einen SCART-Anschluss verträglich ist. Diese Spannung produziert eine helle Farbdarstellung. Für die normale Farbdarstellung sind die Diode und der 75 Ohm Widerstand zuständig, die das TTL-Signal weiter reduzieren. Der 68 Ohm Widerstand im Spectrum wiederrum verwaltet die TTL – Spannung intern. Eine Reduktion der Ausgangsspannungen des Spectrum 128 geschieht nur, wenn das Bright Signal nicht gesetzt, also 0 V ist. Wenn das Bright Signal an ist, also 5 V, dann haben die Diode und der 75 Ohm Widerstand keine Auswirkungen auf das Farbsignal, da dieses Signal bereits 5 V enthält.

Ein weiteres Signal aus dem Spectrum, das benötigt wird ist das Composite Sync Signal, das an den VIDEO EINGANG der SCART-Buchse über einen 150 Ohm Widerstand gelegt werden sollte.

TV-Geräte die eine manuelle Einstellung des RGB oder Video-Signals verlangen, prüfen das Austastsignal nicht, also können wir diesen PIN vernachlässigen. Wenn das TV-Gerät (oder Monitor) aber automatisch prüft, welche Datenquelle angeschlossen ist, dann sollte das Austastsignal mit dem Composite Sync Signal über einen 100 Ohm Widerstand verbunden werden. Wer sich nicht sicher ist, kann es in jedem Fall anschliessen, es schadet nicht.

Audio Schaltkreis

Ein Nachteil der Monitor (RGB-)-Buchse des Spectrum 128 ist, dass kein Soundausgang zur Verfügung gestellt wird, wogegen der Spectrum +2A und +3 das tun. Deshalb ist es nötig, das Sound-Signal von der Sound-Buchse über einen 3,5mm Klinkenstecker zu nehmen. Der SCART-Stecker hat separate Verbindungen für den Linken und Rechten Audio-Kanal, wenn man also keinen Stereo-Einbau hat, muss man das Mono-Signal an beide Audio-Kanäle anschliessen. Wir gehen hier jetzt von einem normalen Spectrum aus, aber es lohnt sich natürlich, bei der Gelegenheit einen ACB-Stereo-Einbau auch gleich zu machen, der schon in einer früheren SUC-SESSION Ausgabe beschrieben wurde. Die Ausgangsspannung der Sound-Buchse liegt üblicherweise bei 3 V und kann so direkt an den SCART-Stecker angeschlossen werden, der auf bis zu 5V ausgelegt ist.



Verkabelung

Hier nun die komplette Darstellung des Monitorkabels für Audio und Video:

(Anmerkung der Red.: Fehler in der Grafik, PIN 19 für Video-Signal muss richtig PIN 20 sein).

Der SCART-Stecker beinhaltet separate Masse-Signale für Audio und Video, aber innerhalb des TV-Geräts werden diese sehr oft sowieso zusammengeführt. Darum haben wir das in diesem Schaltbild auch so gemacht. Sollte der Fall eintreten, dass die Signale im TV-Gerät nicht zusammengeführt werden, kann man natürlich das Masse Signal von Audio und Video extra nehmen, dies könnte aber zu Problemen führen, wenn dann doch eine Verbindung eintritt.

In unserem Beispiel haben wir auch das Composite Video Signal (CVBS) anstatt des Composite Sync Signals angeschlossen. Dies dient dazu, um das gleiche Kabel auch an TV-Geräten zu benutzen, die kein RGB unterstützen. Das CVBS Signal enthält alle Informationen des Composite Sync Signals und noch etwas mehr, so das es also ohne Probleme hier verwendet werden kann. Sollte es mit dem Fernseher Probleme geben, weil er nicht erkennen kann, welches Signal er verarbeiten soll, dann muss man wohl zwei Kabel machen, eines für RGB und eines für Video. In diesem Fall muss auch beim RGB-Kabel das Composite Sync Signal benutzt werden. Es hilft wohl nur ausprobieren. Beim Anschluss des Composite Sync Signals muss ein 150 Ohm Widerstand davor geschalten werden, beim Composite Video Signal ist dies nicht nötig.

Das Audio-Signal habe ich dem Kabel vom DIN-Stecker hinzugefügt, die ganzen Schaltungen mit Widerständen sind in das Gehäuse des SCART-Steckers gelegt.

Anmerkung TE: Nicht ganz klar in der Schaltung dargestellt ist die Rolle des BRIGHT-Signals. Meiner Meinung nach muss das Signal natürlich an alle drei Farben mit Diode und Widerstand verbunden werden, nicht so, wie es hier aussieht, dass das Signal 3 x an Blau gelegt wird, das erscheint ja widersinnig.

Testen des Kabels

Der Spectrum 128 hat einen Bildschirmtest eingebaut, um das Fernsehbild optimal einzustellen. Man kann diesen Test aufrufen indem man BREAK gedrückt hält, während der Spectrum einen Reset durchführt. Er besteht aus einer Reihe von vertikalen Linien, die alle Farben und Helligkeitsstufen des Spectrums zeigen und einem dumpfen Ton, der jede Sekunde ertönt.

Ich hoffe hiermit alle Fragen zum Monitorkabel geklärt zu haben.

Endlich geschafft. Auch der Gewinner der Umfrageaktion 1999 hat nun seinen 1. Preis erhalten.

Interview mit Factor 6

Kaum zu glauben aber endlich wahr. Obwohl ich schon länger in Kontakt mit Faktor6 bin, haben wir beide der Post nicht so weit vertraut um den Geldpreis von immerhin 120 DM (ja, es waren noch DM) zu verschicken. Auf der Zlincon 2001 kam es dann endlich zu der Begegnung und auch zur Übergabe des Geldpreises. Und wirklich, es hat nicht den falschen erwischt, den Faktor6 ist immer noch sehr aktiv.

Natürlich war seine Arbeit mit der Annahme des Preises nicht getan, er musste uns ein Interview geben. Das Interview wurde in Englisch geführt und von mir übersetzt.

SUC: Ein bisschen spät, aber letztlich hast Du hier jetzt den ersten Preis, den Du 1999 für das Programm Boovie2 gewonnen hast. Du bist das letzte ESA-Mitglied, das immer noch aktiv ist. Wann hattest Du die Idee zu Boovie2?

F6: Nun, zunächst nocheinmal vielen Dank für den Preis. Die Idee zu Boovie kam natürlich von KVL. Eines Tages kam Tuleby, der Programmierer der Gruppe ESA zu mir und sagte er wolle ein neues Spiel machen. Als ich ihn fragte, was er den für ein Spiel machen wolle, antwortete er, dass er an Boovie2 arbeiten wolle. Ich dachte damals nicht, dass es eine gute Idee wäre, ein altes Spiel wieder neu zu machen, aber als ich es sah war ich sehr enthusiatisch und ich mochte es sehr! Tuleby sagte mir, das er noch Musik brauchte, also machte ich drei Songs für das Spiel. Es war nicht so schwer die richtige Inspiration zu bekommen, ich habe einfach einige C-64 Songs aus dem Spiel Flimbo´s Quest auf dem Speccy programmiert und noch einen Song namens HAPPY BIRTHDAY (auf Taste 3 im Spiel). Alle diese Songs sind im Original von Reyn Ouwehand komponiert. Meine Versionen sind kürzer und ich habe ein bisschen eigene Parts eingemixt, aber ich denke ich habe da nichts falsches gemacht. Als meine Songs fertig waren, ging ich zu Tuleby und wir kreirten die Levels im Boovie2-Leveleditor den er programmiert hatte. Die meisten Levels hatte Tuleby´s jüngerer Bruder Max gemacht und die verrückten Levelcodes sind auch von Max und mir. Die Bedeutung einiger Wörter ist etwas rüde im tschechischen. Ich weiss auch nicht, warum wir das gemacht hatten, aber wir waren einfach in guter Stimmung. Jemand sagte ein Wort und wir verwendeten es.

SUC: Wer arbeitete noch an BOOVIE 2?

F6: Wie bereits gesagt war Tuleby der Programmierer, Grafiker und Leveldesigner. Max machte viele Levels und ich die Musik.

SUC: Was ist aus den anderen geworden?

F6: Nun, Tuleby bekam noch im selben Jahr eine neue Freundin und sein Didaktik begann zu streiken. Er hatte Probleme mit seinem Floppy-Netzteil und der Computer stürzte alle 5 Minuten ab. Es ist wirklich sehr eigenartig, er braucht dringend einen neuen Speccy, aber er hat kein Geld. Dann kamen noch andere Probleme hinzu und er hat bis jetzt nichts mehr für den Speccy gemacht. Vor kurzem hat er mir gesagt, er würde gerne etwas neues auf

dem Speccy machen, aber er kann nicht wegen der Absturzprobleme. Es ist eine interessante Situation. Er hat keinen anderen Computer und er weiss auch mit PC´s oder anderen Computern ausser Speccy nichts anzufangen. Der Spectrum-Virus kann ihn gerade nicht fassen. Ich denke es gibt nicht mehr viele wie ihn heutzutage.
Max, sein Bruder, war nie so richtig interessiert daran, Programme für die Szene zu schreiben. Im Bezug auf Computer ist er ein typischer „Lamer". Er spielte nur Spiele auf Tuleby´s Speccy und fertigte ein paar Grafiken, aber er malt sehr gute Bilder. Ich habe ein paar seiner Zeichnungen auf Papier gesehen und sie sind wirklich gut. Ich habe lange nichts mehr von ihm gehört. Ich weiss nur er hat sich eine Sony Playstation gekauft und er spielt Spiele auf disem Sch...

SUC: Du bist jetzt ein Mitglied von K3L. Sind neue Projekte geplant?

F6: Ja, ich bin K3L beigetreten weil es so aussah das K3L sehr aktiv ist und ich wollte "Genetic Error", eine Demo von der Doxycon 98 fertigmachen. Es trat auch noch Relict bei, ein sehr guter Grafiker aus Lettland, der einige Grafiken zu diesem Projekt beisteuerte. Aber Dron, der einzige Programmierer im Team war zu bequem um etwas auf die Beine zu stellen. Also nahmen wir Ra_id in unser Team auf, ein russischer Programmierer, aber selbst er scheint nicht sehr aktiv zu sein. Es ist sehr schade, es sah zunächst so gut aus mit unserer Demo und wir machten einen neuen Grundaufbau. Aber die anderen waren wohl zu faul oder nicht inspiriert genug oder was auch immer. Wenn ich nicht darauf gedrängt habe, ist auch nichts passiert, keiner brachte etwas neues ein. Nach einiger Zeit traf ich mich mit Dron und er sagte mir er würde die Demo nicht fertigmachen, deshalb wird wohl Genetic Error nie erscheinen. Die Mitglieder leben alle noch, aber sind eben nicht aktiv. Ich holte noch Johny-X zu K3L, weil ich dachte er wäre sehr gut und er ist mein Freund, aber auch er macht nichts mehr, weil sein MB02 und sein Speccy hinüber sind. Bell von K3L macht immer noch manchmal ein bisschen Musik auf dem SQ-Tracker, aber ich habe auf der Zlincon 2001 mit ihm gesprochen und er hat mir gesagt, dass er seit einem Jahr nichts neues mehr gemacht hat. So bin ich also der am meisten Aktive!!! (Ich beginne zu denken, das ich vielleicht der letzte in der tschechischen Spectrum-Szene bin, aber ich gebe nicht auf). Die Szene ist mein Leben und ich interessiere mich auch für andere 8-Bit Computer mit einer Szene. Gerade erforsche ich die kleine Amstrad CPC-Szene und ich bin auch auf dem C-64 aktiv.

SUC: Deine letzte Demo die Du auf der Zlincon vorgeführt hast...war das nur so zum Spaß oder planst Du diese Demo auf der Forever oder einer anderen Demo-Party herauszubringen? (Übrigens, ich habe das File aus Versehen gelöscht, kannst Du es mir nochmal geben?).

F6: Vergess es! Hehehehehe! Nicht wirklich. Ich werde es Dir nicht geben, weil es ein paar Fehler hatte. Ich habe jetzt beschlossen die Demo doch erst auf der Forever – Party zu veröffentlichen. Letztes Wochenende habe ich drei neue Parts (!) hinzugefügt, so dass die Demo jetzt fertig ist und auf die Veröffentlichung wartet. (Es ist absolut besch., schlecht programmiert wie bereits der erste Teil den Du gesehen hast, aber was solls. Es soll nur Spaß machen! Ich mach mir keine Sorgen, selbst wenn meine Demo den letzten Platz belegt. Du kannst Dir dann die ganze Demo auf der Forever kopieren.

SUC: Zum Schluss möchten wir noch ein Photo von dir. Willst Du vielleicht ein paar Worte an die Leser richten, die für Dein Programm gestimmt haben?

F6: Ich weiss wirklich nicht, wer das alles liest, aber egal, bleibt bei euren Speccies so lange wie möglich. Er wird immer für euch dasein, ganz im inneren. Der Spectrum ist immer noch offen für neue Dinge. Ich liebe ihn, weil er so einfach ist und trotzdem so stark. Man kann alles leicht verstehen, zum Beispiel weiss man wirklich was in jedem Teil des Speichers vor sich geht (wer weiss schon was in den 512 MB eines PC´s vor sich geht?). Und ich liebe alte Dinge...und der Speccy ist wirklich alt! 20 Jahre! Ich hoffe wir können das zusammen auf der Forever-Party feiern. Ich sehe euch da!

Demofreaks aufgepasst... es kommt die

8bitparty FOREVER

Gott sei dank gibt es auch ausserhalb Deutschlands noch regelmässige Spectrum-Parties, z.B. die Zlincon in Tschechien oder eben auch die Forever-Party in der Slowakei. Hierbei handelt es sich aber nicht um ein normales Spectrum-Treffen, die Forever ist bekannt als die Szene-Party schlechthin. Dabei wird aber nicht nur der Spectrum berücksichtigt, sondern auch andere 8-Bitter wie der Atari 800 XL/130XE oder der C-64.

Wer jetzt sagt, die Slowakei ist viel zu weit, dem sei gesagt, das sich dort die gesamte 8-Bit Demo-Szene trifft. Bereits 81 Coder haben ihr Kommen zugesagt, wobei wir davon ausgehen, das sich nicht alle anmelden werden. Ein satter Anteil von immerhin 24 Specci-Codern ist darunter, wobei man sagen kann es trifft sich die gesamte Demo-Szene die ausserhalb der Russischen Förderation lebt. Egal ob Omega, Factor6, das Zero-Team, K3L oder der wohl aktivste Coder Britanniens "Gasman", sie alle planen neben vielen weiteren auch deutschen und österreichischen Besuchern zu kommen und auch etwas mitzubringen: Neben Intros, Grafiken und Musikstücken sind nicht weniger als 13 Demos angekündigt, die an dem Wettbewerb teilnehmen. Es sei verraten, das ein deutscher Beitrag auch dabei sein wird.

Interessant wird aber auch der Blick über den Specci hinaus. Die internationale Atari und vor allem C-64 Szene ist sicherlich auch zum Erfahrungsaustausch bereit und da neben vielen Deutschen auch Besucher aus Spanien, Norwegen, Schweden, Ungarn usw. kommen werden, wird die Verständigung wohl weitestgehend auf Englisch und nicht etwa auf slowakisch stattfinden, wie man das auf einem Treffen in der Slowakei vermuten könnte.

Das sich ausgerechnet ein Ort in der Slowakei zum Demo-Mekka entwickelt hat, ist für West-Europäer natürlich nicht gerade förderlich, da wir es doch etwas weiter haben und sich viele immer noch scheuen, Ost-Europa zu besuchen. Es sei aber gesagt, das Trencin immerhin am westlichen Zipfel der Slowakei sich befindet und auch eine sehr schöne Stadt ist. Ich war vor einigen Jahren dort und habe alles in bester Erinnerung, wenn ich auch

noch nie auf der Forever war. Von Wien aus ist es gar nicht mehr so weit und wenn es „Gasman" aus England geschafft hat, hinzukommen, dann können es andere auch.

Ich möchte auch nicht jedes Jahr die Wettbewerbs- und Partyregeln erläutern, darum hier nur das wichtigste:

Termin:	15, 16, 17. März 2002 (nonstop)
Ort:	Zlatovce/Trencin/Slowakei
	Halle der "Stredna Priemyselna Skola Odevna" Schule
Eintritt:	200,-Sk/4 USD/5 EURO

Wer näheres wissen will, kann uns gerne fragen oder im Internet nachschauen unter: http://www.4everparty.host.sk/

Wer nicht hingeht, kann sich trotzdem freuen, den alles was für die Forever produziert wird, wird natürlich auch in Kürze auf der SCENE+ veröffentlicht und damit für jeden verfügbar, der ein SCENE+ Abo hat.

te

Happy Birthday...aber wann?

@1982 Sinclair Research... spätestens nach einem ungewollten Absturz hat man sie wieder, die Nachricht die uns vermuten lässt, das unser Specci dieses Jahr 20 Jahre alt wird...aber wann den nun genau hat der Specci das Licht der Welt erblickt?

Gerüchten zufolge, soll der Spectrum bereits 1981 gebaut worden sein. Das wäre letztlich auch logisch, den damals wie heute muss der Start eines Produkts gut vorbereitet sein. Bedenkt man auch die vielen verschiedenen Issues des Spectrums, die ständig verbessert wurden (oder sagen wir, man hat Fehler beseitigt), so ist es auch denkbar, das schon vor Issue 1 eine Version 0.9 bestanden hat, ein früher Prototyp. Aber um es auf den Punkt zu bringen:
Nach unseren Recherchen im Internet hat der Spectrum am

04.04.1982

offiziell seinen Start gehabt. Damit bleibt vielleicht noch eine Ausgabe bis zur unserem Geburtstagsmagazin, aber da wir zur Zeit zugegebenermassen etwas unregelmässig erscheinen, wollten wir darauf schon mal hinweisen. Das Happy Birthday sparen wir uns aber, bis es soweit ist...gell Specci!

Es funktioniert... es funktioniert

IDE – die Welt von Festplatte und CD-ROM

Wovon träumt der Spectrum-User. Internet ... ja schon, True Colour Grafik ... jaja, aber ein bisschen Colour-Clash darfs doch schon sein, oder, 16-Bit Samples ... na jetzt hört schon auf. Der Spectrum-User träumte doch schon immer davon, mit einer Festplatte zu arbeiten und auf dem kleinen Ding seine ganze Diskettensammlung speichern zu können. Ihr könnt aufhören zu träumen, der Traum ist wahr.

Kurz aber noch zur Einführung: Festplatteninterfaces für den Spectrum sind nichts neues. Es gibt User die betreiben so etwas schon seit Jahren. Woran es immer wieder scheiterte war das Betriebssystem. Meist musste man über komplizierte MC-Routinen die Tracks und Sektoren der Platte abfragen. Nix mit Load und Save. Und dann gab es auch Lösungen, bei denen es keine Kompatibilität zu den Diskinterfaces gab, auch das ein Manko den wie soll man die Daten dann auf die Platte schaufeln. Aber dieses Jahr gab es schon eine Lösung für den +3. Eine Festplatte, die mit dem +3 DOS arbeitete. Das Problem nur, kaum einer hat den +3 bisher im ernsthaften Einsatz, das Diskettenformat des +3 ist etwas hinderlich beim arbeiten (nur 170k und 3" Disketten). Auch da gibt es Abhilfe aber das ist ein anderes Kapitel.

Die Lösung über die ich hier schreibe ist für MB02-User und leider vorerst nur für MB02-User. Das Interface welches ich hier verwendete ist in der SUC-SESSION 04/2000 vorgestellt worden, damals hatte ich nur noch nicht die Software komplett. Der Bausatz kann mittlerweile auch über mich bezogen werden, allerdings habe ich auch nur einen begrenzten Vorrat der Leiterplatten.

Der Trick besteht darin, das DOS des MB02 auszutricksen und ihm klarzumachen, das man anstatt einer Festplatte 255 Laufwerke an das MB02 angeschlossen hat. Dazu muss man eine Änderung im System vornehmen und den sogenannten Virtual Disk Tabe schreiben. Hier eine Beschreibung des ganzen (auf Englisch):

HddPatch- InLine documentation v 1.61. Original in Czech by DRON
English translation by HOOD 9/ 2001

HddPatch structure:

offset	length	
0	3	jp install (do not change!!)
3	1032	VDT (see particular chapter)
1035	8	port adresses of your IDE interface
1043	???	the patch itself

Port adresses of IDE interface
There are 8 ports but I have connected them differently (my connection is not standart, check if your ports have correct values!)

name of port	*my adress*	*standard adress*
DATA	195	163
ERROR	199	167
No. of SECTORS	203	171
SECTOR NUMBER	207	175
CYLINDER LOW	211	179
CYLINDER HIGH	215	183
HEAD	219	187
COMMAND	223	191

VDT - Virtual Disk Table
HddPatch, limited by BSDOS 308, simulates up to 255 disk drives on your harddisk. Just count with me. 0 is a tape recorder, 1, 2 (theoretically also 3,4) are the disk drives (but they can be replaced by hddpatch) and the rest to 255 can be used by us.

One IDE can connect 2 harddisks. Each harddisk cen contain up to 4 partitions. The VDT table carries information for BSDOS where the drives (1- 255) are physically placed on the harddisk. If we have 2 harddisk connected, we can put their diskimages into BSDOS as entirely arbitrary drives. We can realise it directly at work using appropriate software (which still does not exists ;-)

VDT has the following format at present:

offset	length	
0	4	sec,head,cyl for hdd_a
4	4	sec,head,cyl for hdd_b
8	4	0,0,0,0 (the tape recorder)
12	4	physical location of drive 1 (fdd is here, better no to change)
16	4	physical location of drive 2 (fdd can also possibly be here)
. .		
. .		
. .		
1028	4	physical location of drive 255

the total length of VDT table is 1032 bytes

The data head of „physical location" looks as follows:

0x0yqqqZ ——logical number of a sector——

x - the access method to harddisk
0- normal adressing cyl/head/sect- used by all harddisk
1- LBA mode (harddisk of capacity bigger than 500MB, but older types do not support it !!! But it does not play any role if this bit is set or not because in hddpatch the priority of access method is directed by „qqq" value)

y - Master or Slave
0- the drive is connected as master
1- the drive is connected as slave
z- write protection
0- not write protected

1 - write protected
qqq- access method to harddisk (shows the capabilities of your harddisk)
000- the total basic work (reads 2 times one sector)
001- reads 2 sectors at the same time
010- LBA mode and two sectors at the same time
011- LBA mode and 1024 bytes taken as one sector

a note: reading 2 times a sector can seem quite foolish but even though the possibility of determining how many sectors will be read at the same time is implemented in even most old harddisks, my 50MB one fairly regularly freezes by this „very ticklish" operation. The more your harddisk can do the easier for ZXSpectrum it is to transfer data and also acceleration can be awaited.

The first diskimage on the partition has the logical number of sector same as the first sector of this partition, the next diskimage is 4096 sectors further etc. until we come to an end of the partition. The logicalnumber of the first sector can be taken by looking at the programm Partition-Info.

A practical example how to create a VDT table:

IDE interface is connected and fully operational. We connect one... or better straightaway 2 harddisks. We must switch them correctly (master as MA, slave as SL) and check their function, at best with TNT&PVL ideInfo program. In my case, the output was as follows (only the most important):

MASTER: QuantumLP52A
DEVICE TYPE: HDD
GEOMETRY (C/H/S): 751/8/17
LBA SUPP: no
PARTITIONS: hda1, hda2

SLAVE: ST3660A
DEVICE TYPE: HDD
GEOMETRY (C/H/S): 1057/16/63
LBA supp: yes
PARTITIONS: hdb1, hdb2

We have 2 harddisk, the 2nd manages even LBA mode. Hda1 and Hda2 says that there are 2 primary partitions on harddisk 1 (ideinfo can also find DOS secondar partitions but this only confuses us). FDISK is also available on Spectrum. I did it and hda1 is DOS partition and hda2 is reserved for hddpatch. It does not matter which identificational mark the partition has but it has to be a primary partition. I did the same with the 2nd harddisk. If you wish to have only hddpatch on your harddisk, create only one partition. If you want to have more things there, create more partitions of course (up to 4 !)

Now you can use Partition-Info. In my case the output was:

MASTER
PARTITION: 1
FIRST SEC.: 17 -> 17,0,0,0
TOTAL SEC.: 41055 -> 95,160,0,0

PARTITION: 2
FIRST SEC.: 41072 -> 112,160,0,0
TOTAL SEC.: 60928 -> 0,238,0,0

SLAVE
PARTITION: 1
FIRST SEC.: 63 -> 63,0,0,0
TOTAL SEC.: 409185 -> 97,62,6,0

PARTITION: 2
FIRST SEC.: 409248 -> 160,62,6,0
TOTAL SEC.: 655200 -> 96,255,9,0

Now, on which partitions did we want to have hddpatch ? On both harddisks always on the 2nd ones.

Let's start to create the VDT table from 32771...

First, sec,head,cyl for hdd_a and hdd_b

17,8,239,2 (2*256+239=751)
63,16,33,4 (4*256+33=1057)

and now the drives themselves...

0,0,0,0 drive 0- the tape recorder
0,0,0,0 drive 1- fdd 1
0,0,0,0 drive 2- fdd 2

and now it depends purely on us where we assign physical drives into BSDOS, we may start with hdd_a:

112,160,0,0 drive 3- hdd_a, the start of the 2nd partition, master, mode 000, read/write
112,176,0,0 drive 4- hdd_a, 4096 sectors further, simply add 16 to the 2nd number until you step over 255, then add 1 to the 3rd number and continue after you have run out spare space on the partition- 60928/4096= 14.875= this partition will contain 14 drives
112,192,0,0 drive 5
112,208,0,0 dr. 6
112,224,0,0 dr.7
112,240,0,0 dr.8
112,0,1,0 dr.9
112,16,1,0 dr.10
112,32,1,0 dr.11
112,48,1,0 dr.12
112,64,1,0 dr.13
112,80,1,0 dr.14
112,96,1,0 dr.15
112,112,1,0 dr.16- we have completely exhausted the partition on hdd_a

Now, we add the 2nd harddisk, it is better, it manages LBA mode.

160,62,6,%00010100=18 (drive 17, hdd_b, slave,mode 010, read/write)
160,78,6,18 drive 18
... ...
.. ..
. .

And when it is all done, write SAVE „myVDT“ CODE 32771,1032 and then this...

LOAD „hddpatch16“ CODE: LOAD „myVDT“ CODE: RANDOMIZE USR 32768

try:
@1: CAT... works ?
@2: CAT...works ?
@3: CAT...did not crash ?

If you do this for the 1st time UNKNOWN FORMAT report will appear but it is all correct. Run FF17 and type in these data:

drv= drive you wish to format (probably no. 3)
hdd= 1
trk= 127 (well, 128 should be here but there is an error either in BSDOS or in formatting program. Unfortunatelly with 128 the drive will not formatt :-(
sec= 8

and you may format... it's slow, isnt' it ? Do not cry, reading is quite fast. Do this with all your new drives... at least until new software will exist for this operation...

If you want to use harddisk which does not manage LBA mode, try 001 mode. If the harddisk freezes (does not react, caueses TIME OUT report), change mode to 000.

If something does not work and you are sure the mistake is not yours, contact me, at best on ZXS conferetion speccy@pandora.cz

Oh je, höre ich manche jetzt sagen. Und das soll man alles tun? Mitnichten, den es gibt auch hier schon eine Software die das alles erledigt. Warum habe ich das dann abgedruckt? Erstens will ich hier keine PC-Looser züchten, die einfach nur machen was der Computer vorschlägt ohne es zu verstehen, zweitens hat das Programm ein kleines Problem, es nutzt einfach den gesamten Platz auf der Platte soweit möglich. Wer mit dieser Lösung nicht zufrieden ist, der hat nun die Funktionsweise hier im Heft erklärt und kann notwendige Änderungen selbst vornehmen. Noch etwas: Die Installationssoftware erklärt am Ende, wie die einzelnen Laufwerke formatiert werden müssen. Nur: Die Daten sind hier ganz andere als oben in der Erklärung zum HDD-Patch. Das liegt daran, das die Installationssoftware noch eine frühe Version verwendet, die dafür zu allen MB02 Systemen kompatibel ist, es gibt nämlich neben BS-DOS 3.08, das wir alle haben, auch noch andere. Ich habe es aber

probiert, beide Einstellungen funktionieren. Wichtig ist aber (scheinbar, ich habe es nicht ausprobiert) das man bevor man mit der Festplatte arbeitet, alle Laufwerke die man verwenden will formatiert. Die Laufwerke erst zu formatieren wenn man sie braucht scheint keine gute Lösung, angeblich können dann Daten nicht mehr von einem Laufwerk aufs andere kopiert werden.

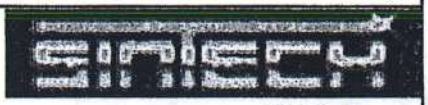
Nochmal zusammenfassen: Was braucht man alles: Das IDE-Interface natürlich, als Bausatz. Mittels des Schaltplanes aus Ausgabe 04/2000 sollte man es zusammenbauen können, zumal die Leiterplatte ja fertig ist. Ich habe es jedenfalls geschafft. Es ist uns übrigens gesetzlich verboten, das fertige Interface anzubieten, da es keine CE-Zertifizierung besitzt und diese Prozedur auch zu teuer wäre. Eine Festplatte sollte man natürlich haben, wer keine hat, kann eine von mir bekommen, Fred hat hier vorgesorgt. Max. 500 MB, mehr braucht man eigentlich nicht. Die Software darf nicht fehlen, diese besteht aus FDISK, IDE-Info, Partition Info und dem Patch-Maker. Eigentlich braucht man nur FDISK und den Patch-Maker, aber die anderen Programme funktionieren und man kann sie ausprobieren. Ausserdem gibt es noch einen CD-Player um Musiktitel auf einem CD-ROM-Laufwerk abzuspielen und sogar eine Film-CD, die eine ganze Folge von Simpsons und viele andere Filme in Spectrum-Qualität enhält, die man mittels eines Treiberprogramms abspielen kann.

Und jetzt: Was kostet das ganze?
Genau kann ich es euch nicht versprechen, zumal beim ein oder anderen noch ein Kabel und/oder eine Festplatte dazukommt. Aber zuletzt lagen wir bei 30,00 DM für das ganze Set. Ich muss mir aktuelle Preise der Bauteile besorgen, aber es wird sicherlich unter 50,00 DM liegen.

Noch was: User die kein MB02 haben, brauchen nicht verzagen. Auch für die lohnt sich das Interface. Die Film-CD z.B. läuft ohne MB und ebenso konnte ich mich schon von der Funktionsweise von Matrix überzeugen. Matrix ist ein Projekt, ein DOS das neben IDE-Befehlen auch mit jedem Diskettensystem zusammenarbeiten soll. Vielleicht bleibt es nur ein Traum, aber ich habe eine frühe Version, die zumindest in der Lage ist Daten von Festplatte zu laden, sogar Z80 Files abzuspielen. Das Problem ist nur: Bis jetzt ist nicht ein einziges Diskettensystem integriert, auch keine Kassette. Man hat auch noch keine Möglichkeit, Daten zu speichern, nur zu laden. Wer also einen PC hat, kann damit Daten draufkopieren und mit MATRIX in den Spectrum laden. Ohne PC bringt Matrix aber noch nichts. Das ist sicherlich nicht Sinn der Sache, aber ich bin sicher die Sache wird weiter entwickelt.

Ich hoffe ich konnte etwas von der Begeisterung rüberbringen, mit der ich die Sache jetzt verfolge. Ich bin sicher, das in nächster Zeit noch viel Neues in dieser Richtung auf uns zukommt, aber zuerst muss man sich ein IDE-Interface bauen. Also, wer eins will, schnell melden.

Thomas



Neu:

PC-Netzteil mit Stromversorgung für 2 Floppies und MB02	36,00 €
MB02-Druckerkabel	13,00 €
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	220,00 €
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	213,00 € KS
Zuschlag für AY-Soundeinbau in Didaktik Kompakt	8,00 € KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	111,00 € KS
B-Laufwerk für D80	60,00 € KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	55,00 € KS
Proface AT intern	52,00 € KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	21,00 € KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	21,00 € KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	52,00 € KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	25,00 € KS
+2 Kassettenrekorder	36,00 €
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	24,00 €
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	31,00 €
Floppykabel für 2 Laufwerke	4,00 €
Microdrive	25,00 €
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	26,00 €
Abdeckhaube 48k+/128k	8,00 €
Tastaturfolie 48k	11,00 €
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	21,00 €
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	11,00 €
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	3,50 €
Plus 3 Kassettenkabel	8,00 €
Spectrum +2 Lightpen	36,00 €
Spectrum +3 Lightpen	27,00 €
Silberpapier für ZX Printer	8,00 €
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	20,00 €
+3 Laufwerksriemen	2,00 €
Wafadrive Cartridges	16K= 7,00 €, 32K= 7,50 €, 64K 8,00 €

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	144,00 €
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	70,00 €
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	65,00 €
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	100,00 €
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	64,00 €
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	64,00 €
+3 Laufwerk (geprüft)	74,00 €
Interface I	62,00 €
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	118,00 €
Joystickinterface 1-Port 3,00 € 2-Port	11,00 €
Joystick (diverse Auswahl)	2,50 €
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	6,00 €

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an. Mit 8BC oder KS markierte Produkte werden von 8Bit-Company bzw. Kompakt Servis verkauft, der Verkauf nur von uns vermittelt. Von der Abwicklung her entstehen aber keine Nachteile, Sie bezahlen ganz normal per Überweisung.
Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
email: sintech@online.de http://www.sintech-shop.de